

# Dessert Pixel



Versión 1.0

**Contacto:** GASBSTUDIO@GMAIL.COM

**Plataformas objetivo:** Windows, Android e IOS

**Público objetivo:** Niños mayores de 7 Años

**Fecha de lanzamiento:** sábado 1 de julio de 2023



Plantilla de GDD por Alvaro Bernardez y Gonzalo Solís, GASB Indie Games Studio

## Resumen e historia del juego

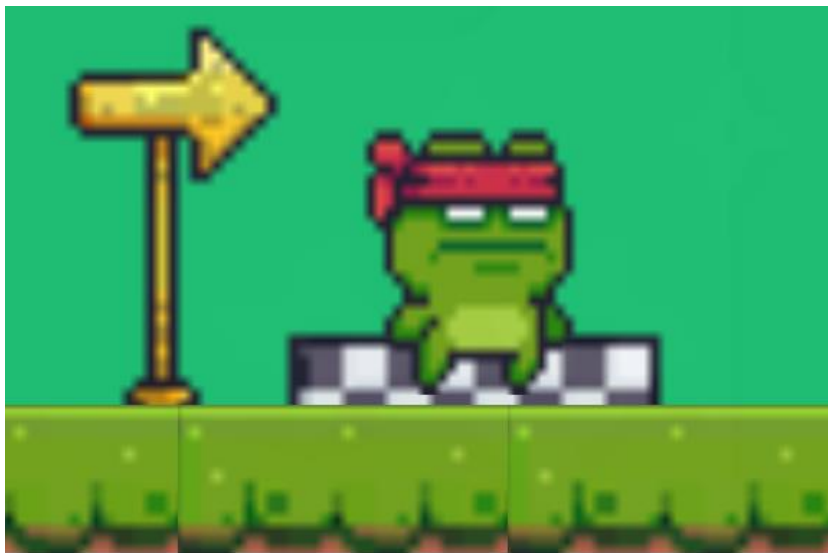
**Comienzo:** El juego tiene lugar en diferentes y exuberantes ecosistemas habitados por una gran variedad de criaturas. El protagonista es una rana ninja llamada Hopper, cuyo objetivo es conseguir toda la fruta y tesoros posibles para la supervivencia de su pueblo.

**Nudo:** Hopper se embarca en una misión para derrotar a los enemigos invasores y salvar su hogar. A lo largo de su viaje, debe superar desafíos de plataformas hábilmente, evitando trampas mortales y enemigos astutos. Hopper utiliza su destreza ninja para saltar sobre los enemigos y eliminarlos, mientras se alimenta de frutas exóticas para mantener su energía. A medida que avanza, conseguir estos recursos se vuelve más complicado.

**Desenlace:** Después de un largo viaje Hopper vuelve a su poblado con los tesoros necesarios para que su marchito hogar resurja y restaura la energía y la vitalidad. Se convierte en un héroe aclamado, honrado por su valentía y determinación.

## Directrices

**Dessert Pixel:** Es un juego de plataformas en 2D por niveles. En la aventura, el jugador tiene que intentar conseguir toda la fruta y tesoros posibles pasando por diferentes biomas y derrotando distintos enemigos para poder seguir avanzando y llegar al final de cada nivel.



## Descripción del héroe:

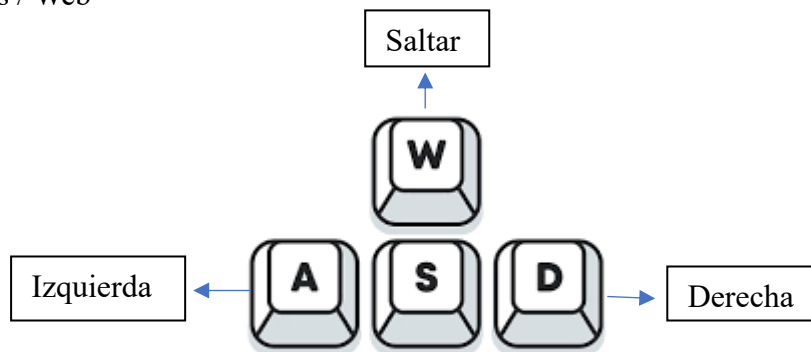
Se trata de una rana con una cinta roja en la cabeza con un estilo de Píxel Art.



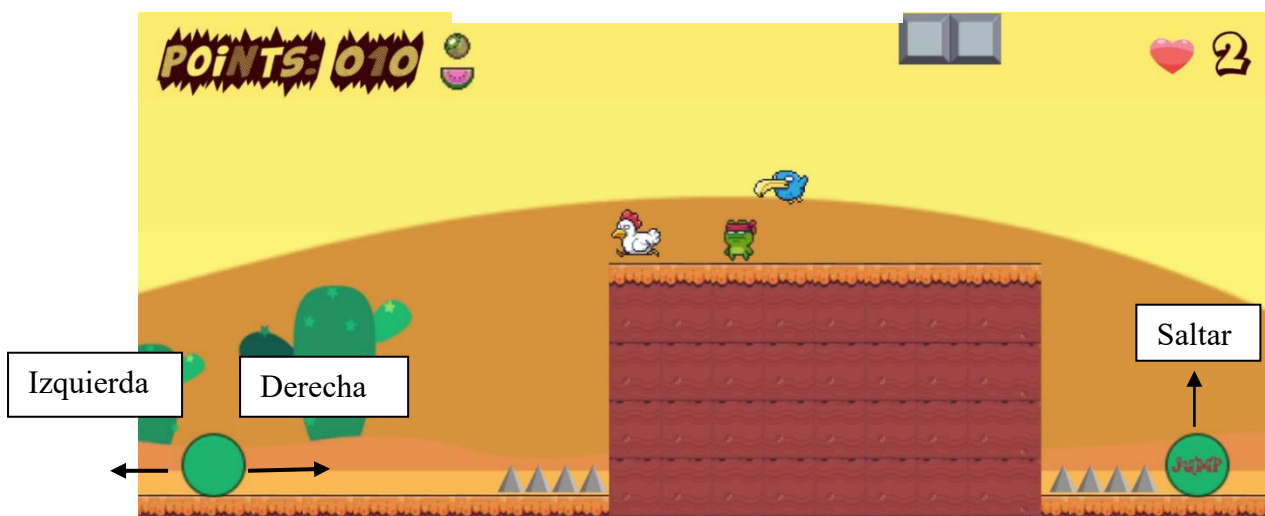
Es el último ninja de su pueblo devastado por el hambre y la pobreza. Siempre está serio y lo único que pudo aprender de su maestro antes de que falleciera fue a impulsarse en el aire, por lo que se las tiene que apañar para acabar con sus enemigos saltando desde arriba al no saber usar armas.

## Controles:

Windows / Web



Android (Móvil)



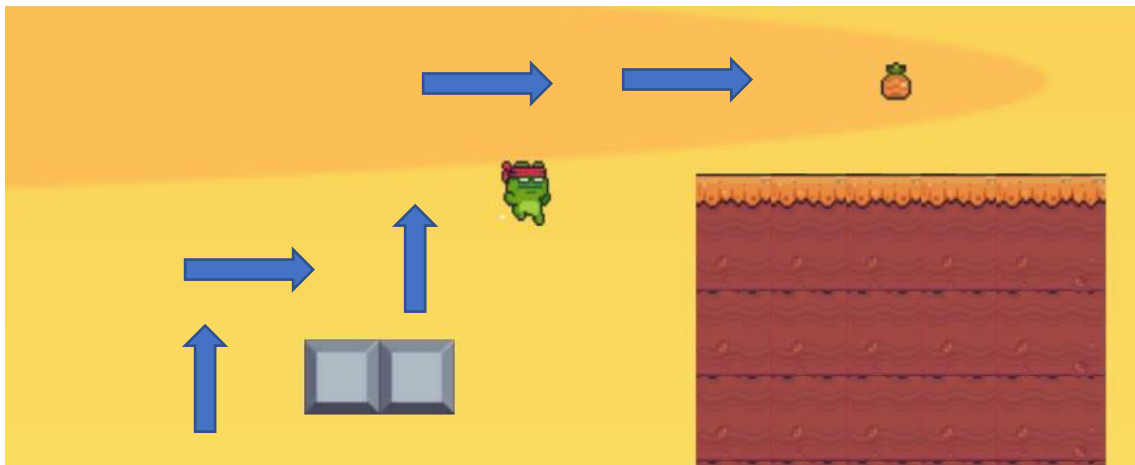
## Jugabilidad

Se trata de un videojuego de plataformas en 2D. El personaje principal, los enemigos y escenarios están creados con Píxel Art. El juego consta de varios niveles en los que la dificultad va aumentando progresivamente. La misión es llegar desde el punto de inicio hasta el final de nivel obteniendo todas los puntos posibles y los coleccionables mientras sorteas las diferentes trampas y enemigos. Hay 10 tipos de enemigos distintos, se pueden diferenciar en tres tipos:

- Enemigos que te persiguen,
- Enemigos que cambian de dirección cuando colisionan con un obstáculo.
- Enemigos que te disparan
- Enemigos estáticos.

Cada nivel cuenta con al menos 3 tipos de enemigos distintos, los cuales a medida que avanzas en el juego son más difíciles de matar y más rápidos.

En los niveles se encuentran plataformas que se mueven vertical y horizontalmente, para ayudar a llegar a ciertos sitios y agregarles complejidad a los saltos.

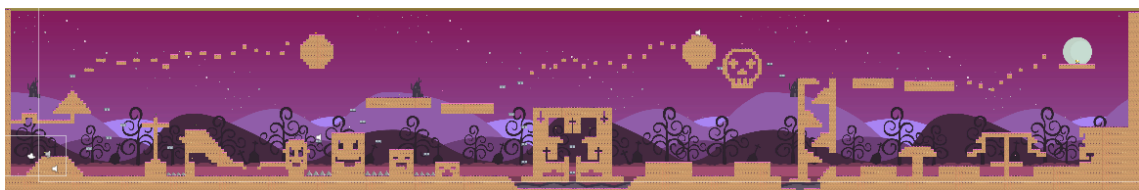
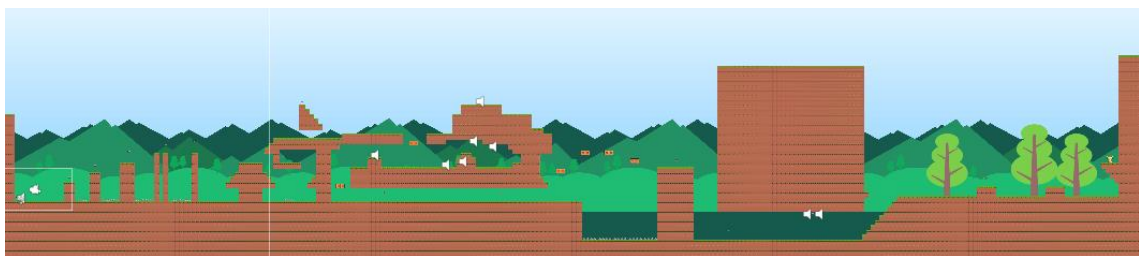
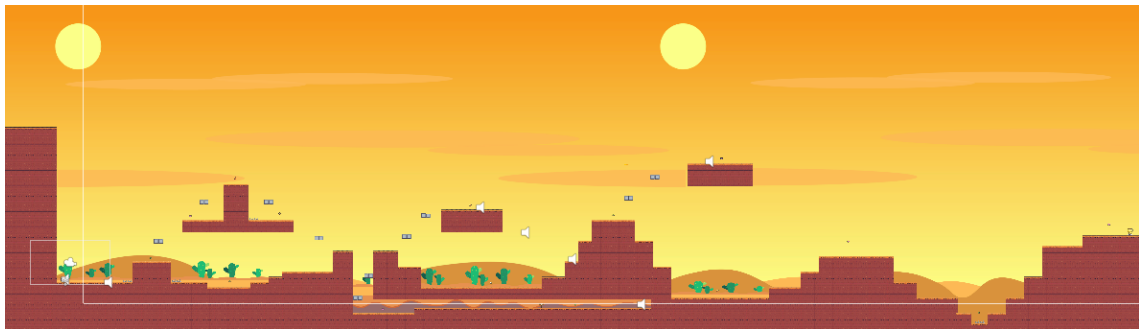


## Mundo del juego

El primer nivel está ambientado en un desierto, al ser el inicial la dificultad de éste es muy baja para que el jugador se pueda adaptar a los controles. El nivel dos está ambientado en el bosque y las montañas, el jugador deberá de enfrentar nuevos enemigos y obstáculos para poder llegar al final. El nivel tres es una mezcla de fantasía con un escenario más tétrico de un cementerio. La estética de los enemigos cambia completamente y se adaptan al escenario.

La música y los sonidos de los efectos se asemejan al conocido juego “Crash Bandicoot” y “Super Mario” por su estilo musical distintivo para crear una experiencia nostálgica o evocar emociones similares en los jugadores.

Las localizaciones están conectadas entre sí por un inicio, una flecha que indica el comienzo del nivel y un trofeo que hay que alcanzar para poder seguir avanzando.



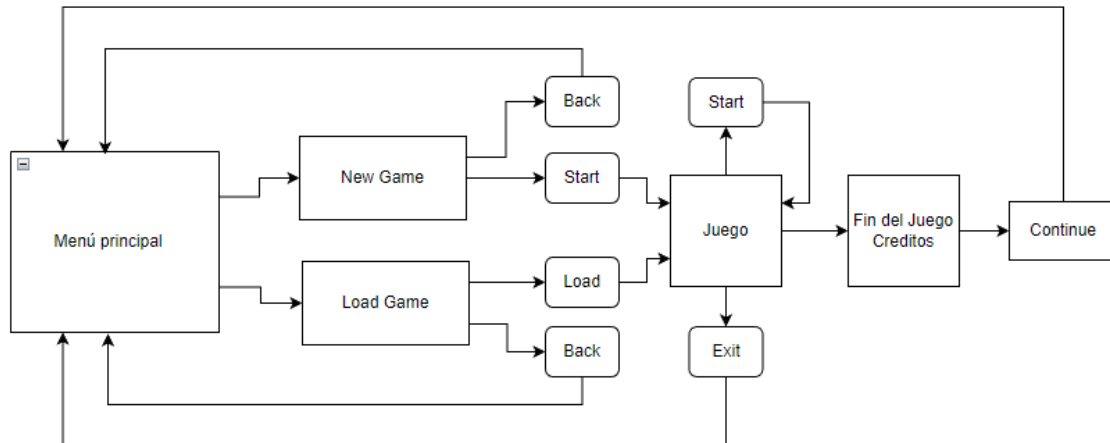
## Experiencia de juego / Interfaz

Los jugadores pueden experimentar nostalgia al jugar juegos de plataformas, especialmente si estos juegos evocan recuerdos de su infancia o de títulos clásicos. Asombro ya que se presentan mundos coloridos y creativos, con diseños visuales. Tiene momentos de emoción, como saltos de alto riesgo o enfrentarse a enemigos. Frustración cuando los jugadores no logran superar un nivel o completar un objetivo. Pero sobre todo diversión que para eso es un juego en el que se puede echar un rato agradable con niveles desafiantes.

Para los niveles se utiliza música y sonidos que son fácilmente reconocibles para la gente con experiencia en los videojuegos. La música y los sonidos de los efectos se asemejan al conocido juego “Crash Bandicoot” y “Super Mario” por su estilo musical distintivo para crear una experiencia nostálgica o evocar emociones similares en los jugadores, así como marcar acción y la emoción del juego. Los sonidos al recolectar frutas tienen intención de ser adictivos, de forma que sea tentador arriesgarse a recogerlas.

Otros mecanismos que acompañan la experiencia son los distintos sonidos de los enemigos, si el jugador está atento sabrá cual está cerca.

A continuación, se muestra un diagrama de flujo de uso de navegación de la interfaz:



## Mecánicas de juego

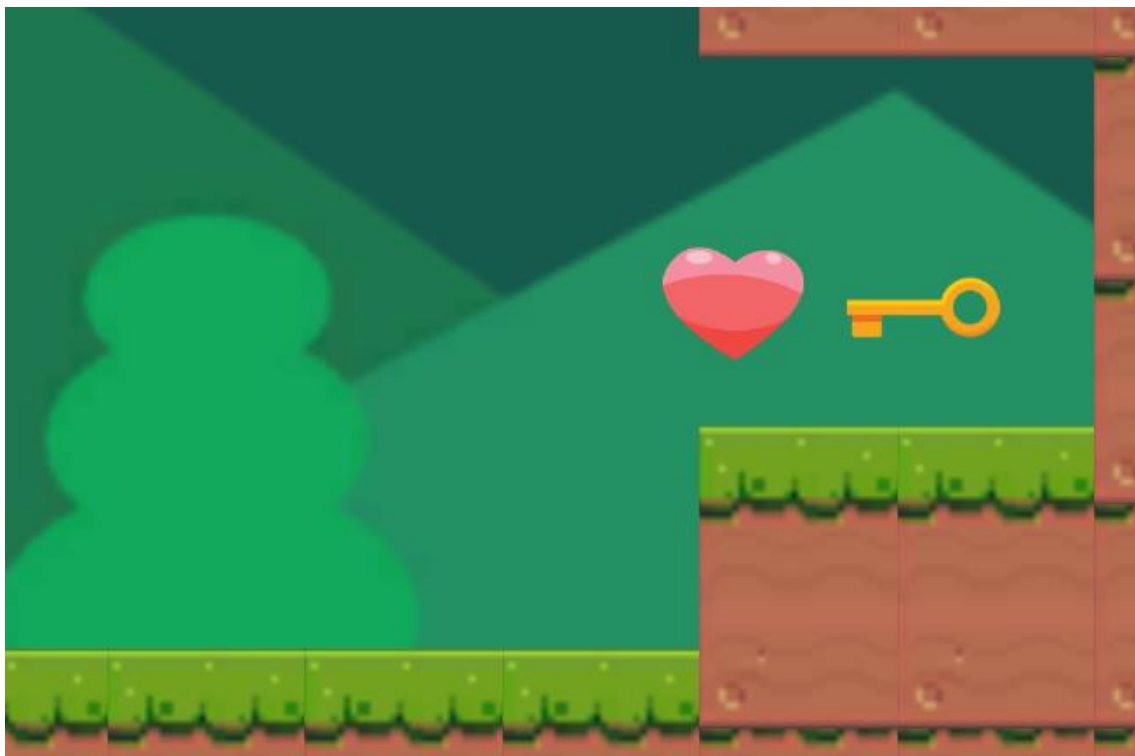
El corazón del juego reside en la habilidad del doble salto. Los jugadores tendrán la capacidad única de realizar un segundo salto en el aire, lo que les permitirá alcanzar alturas increíbles y realizar ataques aéreos para derrotar a los enemigos que se interpongan en su camino. Los jugadores deberán dominar la sincronización y precisión de estos saltos para enfrentarse a enemigos estratégicamente ubicados en el mundo del juego.

Además de los enemigos desafiantes, los jugadores también deberán evitar trampas mortales. Un mal paso puede resultar en la pérdida de una vida valiosa.

Afortunadamente, hay vidas ocultas esparcidas por todo el juego. Los jugadores tendrán que explorar cada rincón para descubrir estas vidas ocultas, lo que les proporcionará un respiro adicional en los momentos más críticos. Estas vidas ocultas serán clave para completar los niveles más desafiantes y mantenerse en la búsqueda de la victoria.

Además de las vidas ocultas, los jugadores encontrarán tesoros valiosos durante su aventura. Sin embargo, para acceder a estos tesoros, se requerirá una llave especial. La búsqueda de estas llaves añade una capa adicional de exploración y desafío, ya que los jugadores tendrán que buscar minuciosamente cada nivel.

Aunque no hay un sistema de economía o compras en el juego, los jugadores serán recompensados con puntos por su progreso y logros. Estos puntos se guardarán en una base de datos para continuar la partida.



## Enemigos

El jugador se enfrentará a una amplia variedad de enemigos desafiantes. Estos enemigos tienen tres tipos de mecánicas diferentes, lo que les da una personalidad única y crea situaciones estratégicas para el jugador. La única forma de derrotarlos es saltando sobre ellos, mientras acumulas puntos y avanzas en tu aventura.

El primer tipo de enemigo es el que persigue implacablemente al jugador. Estos enemigos son ágiles y rápidos, y harán todo lo posible para alcanzarle.

El segundo tipo de enemigo son aquellos que cambian de dirección cuando chocan con un obstáculo.

Por último, están los enemigos estáticos. Estos enemigos son inmóviles, pero eso no los hace menos peligrosos.

Cada vez que derrotes a un enemigo, serás recompensado con puntos. A medida que se avance en el juego los diferentes enemigos tendrán más vida pero también más puntos. El jugador puede matarlos o huir de ellos.

Estos son algunos de los que se puede encontrar:



### SLIME

- Vidas:1
- Puntos:20
- Velocidad:0.46



### MUSHROOM

- Vidas:1
- Puntos:10
- Velocidad:0.6



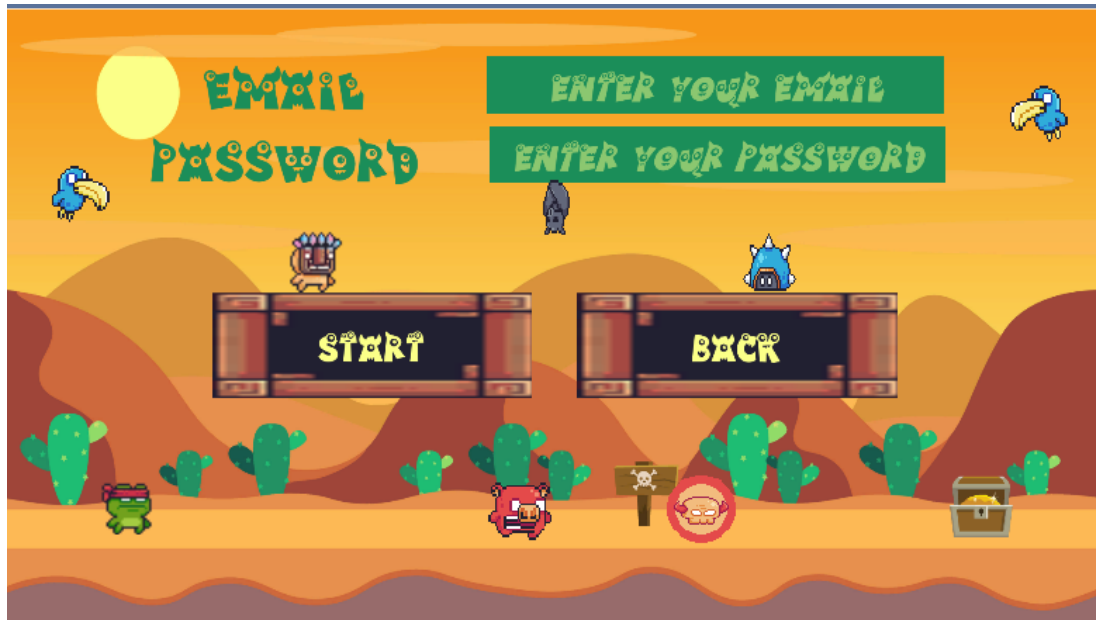
### RABBIT

- Vidas:3
- Puntos:25
- Velocidad:1.05



## Animaciones

No hay una presentación específica del jugador, se presentará una escena animada en la que se puede elegir si empezar una nueva partida o continuar una ya empezada. En ambas opciones se deberá introducir un correo y una contraseña, tanto si se quiere continuar como si el jugador desea empezar una nueva partida.



Una vez finalizado el juego se mostrarán los créditos. Una serie de escenas con pequeñas animaciones para presentar de forma amena a los desarrolladores, los contenidos y como no dar gracias a los jugadores por haberlo terminado. También se visualizará una pantalla con un resumen de la/las partidas finalizadas o en progreso y las puntuaciones.



## Material extra

Con las siguientes versiones se podría desbloquear mejoras del jugador como:

- Habilidades especiales: A medida que el jugador avanza en el juego, se podrían desbloquear para hacerlo más dinámico.
- Vidas adicionales: Además de las vidas ocultas mencionadas anteriormente, el jugador podría encontrar ítems que otorguen vidas adicionales.
- Invulnerabilidad temporal: El jugador podría descubrir objetos o power-ups que le brinden un breve período de invulnerabilidad.
- Desbloquear contenido adicional: Al completar ciertos desafíos o alcanzar objetivos específicos, como niveles secretos o personajes extra
- Introducir un sistema de logros y trofeos: Implementar un sistema de logros o trofeos dentro del juego proporciona objetivos adicionales para los jugadores.

Hay varios incentivos que motivarán al jugador a jugar de nuevo y explorar nuevas formas de disfrutar el juego, como mejorar la puntuación. Cada vez que el jugador completa un nivel, se le asigna una puntuación basada en su desempeño, como la cantidad de puntos acumulados, el tiempo empleado y la cantidad de vidas utilizadas. Este sistema de puntuación invita al jugador a intentar superar su puntuación anterior y alcanzar puntuaciones más altas. Con el sistema de bases de datos se podrá empezar una partida nueva siempre que el jugador quiera o retomar una ya empezada. A todo eso se le puede sumar que al ser un juego nuevo habrá actualizaciones y expansiones de contenido, el lanzamiento periódico de éstas. brinda a los jugadores razones adicionales para volver a jugar y descubrir nuevas experiencias dentro del juego.

